トロピコ3をより楽しむためのヒント

- 各建造物には関連性があります。関連する施設を利便性よく整えることにより増益に繋がります。
- スタート当初での建設は最も大事です。まずはじっくりと国民の生活安定と収益基盤を作り上げげましょう。
- 各派閥の要求を受け入れてばかりでは支持率は上がりません。要領良くも都合良くこなすことを考えましょう。
- トロピコは街作りがメインではありません!肝心なのは国民の感情と意見なのです。独立国家での政治であることを忘れずに!
- クリーンばかりが政治でしょうか?その裏にはきっと何かがあるはずです。勇気をだして黒い事もして見ませんか?
- たまには国民に話しかけましょう。宮殿より演説を行なうことにより貴方への敬意が上がります。
- 建築が追いつかない場合、建設現場へ出向いて現場監督をしてみてはいかがでしょうか?
- カーブや高低差、障害物が多くく、道路を作れない場所も細かく敷設することにより繋がる場合もあります。
- 畑の無い農場は天下りのない公的機関と同じ!?農場には近接地に作物を植える土地が必要です。
- 世の中エコです!資源には限りがやってきます。有効に利用しつつ、それらに変わる手段の基盤作りを進めましょう。

■発売元
株式会社 ラッセル

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-11-2ロック2ビル4F
TEL.03-5297-5901(月～金曜 13:00～19:00)
http://www.w-russell.jp/

株式会社ズー Xbox 360 ユーザー サポート センター
TEL:0268-38-1561
MAIL:xbox360@zoo.co.jp
(ゲーム内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご承知ください。)
受付時間 10:30～12:00、13:00～17:00
(弊社休業日、土日祝日を除く)

HAEMIMONT GAMES kalypso

0410 Part No. X16-79583-01

kalypso

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。
この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣 (けいれん)、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。
また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。
このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。
あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター (液晶方式を除く) やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク (表面) 及びアイコン (裏面) を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

■ このゲームをセーブするためには、最低 8 MB の空き容量が必要です。

目 次

ゲーム操作方法

Xbox 360® コントローラー

Xbox ガイド ボタン

LT（押し続ける）選択した人物をマークする / マークを外す
（押す）マークされた人物を表示

RT（押し続ける）操作モードを変更

RB 次のカテゴリー

LB 前のカテゴリー

Y ボタン
建設メニュー

L 視点移動

L ボタン（押す）
選択した
人物を追跡

X ボタン
人物を選択

B ボタン
閉じる

BACK
勝利条件を表示

A ボタン
建物を選択

タブ内の項目選択

R 視点を回転 / ズーム

START ポーズメニューを開く

R ボタン（押す）
視点をリセット

RT を押し続けると操作モードを変更できます	
A ボタン	布告を発令
B ボタン	アバター選択
X ボタン	オーバーレイを表示
Y ボタン	年鑑を開く
◯ または ◯	ゲームスピードを設定
R または R	上下旋回表示

ようこそ！トロピコの世界へ

時代は少し遡り、東西冷戦の最盛期。姑息かつ怪しげな手を使ってカリブ海の国トロピコの実権を掌握したあなたは、絶大な力を誇る「プレジデンテ」としてこの国を統治することになりました。

軍を利用して腐敗しきった権力基盤を固めるのか、暴君ぶりを遠慮なく発揮するのか、寛大な心を持つ長老政治家として国民を繁栄に導くのか、すべてはあなた次第です。

トロピコをリゾート天国、警察国家、先進工業国のいずれにするにせよ、あなたは常にその施策の正当性を国民に訴える必要があります。プレジデンテとしてトロピコ全土を訪問し、政敵の力を封じたり、大衆に向けて演説したり、あるいはこの国に溢れるカリブの香りをただ楽しむのもよいでしょう。

さぁ！あなただけの楽園を築きましょう！

メインメニュー

■ニューゲーム
ニューゲームでは、「チュートリアル」、「キャンペーン」、「サンドボックス」から選んで楽しむことができます。

■コンティニュー
最後にセーブしたゲームをすぐ楽しむことができます。

■ロード
セーブデータの続きからゲームを行うことができます。

■チャレンジ
それぞれのマップには様々な制限と、決められた目標があるチャレンジモードを楽しめます。（このモードをプレイするには、
Xbox LIVEへの接続環境が必要になります。）

■実績
色々な条件を達成することで、実績が解除されます。

■オプション
ヒントの表示、音量の調整などを行うことができます。

ニューゲーム

■チュートリアル
トロピコ3のチュートリアルは、視点操作方法やインターフェイスのほか、建造物の建設と管理、布告の発令、アバターの操作といった、プレイするうえで大切な要素を簡単に紹介するショートミッションです。

■キャンペーン
トロピコ3のキャンペーンは、15のミッションで構成され、カリブ海に浮かぶ変化に富んだ架空の島々がその舞台になっています。プレイできるミッションは最初は1つだけですが、キャンペーンの進行とともに増えていき、色々なミッションをプレイできるようになります。
クリアしたミッションは何度でもプレイ可能で、キャンペーンマップにミッションクリアを示すフラグが表示されます。

■サンドボックス
サンドボックスマップには、目的が設定されていません。プレイするマップの選択、あるいはランダムアイランドの自作が行えます。

コンティニュー

本製品のセーブデータがない場合は「コンティニュー」を選択することができません。ゲームをセーブし、メインメニューに戻るとコンティニューを選択できるようになります。

ロード

メインメニュー画面、またはプレイ中からロードすることができます。ロードしたいセーブデータを選択し A ボタンを押してください。

セーブデータを消したい場合は、消したいセーブデータを選択し、Y ボタンを押してください。

チャレンジ

チャレンジは、ＰＣ版に付属するエディターによってユーザーが作成したミッションです。ワールド仕様なためタイトル名は英語で表記されます。また、今後の追加シナリオに関しましては英語仕様になります。（このモードをプレイするには、Xbox LIVEへの接続環境が必要になります。）

ロード中の画面では歴史上の人物の有名な言葉を知ることができます。

実績

ここでは今までの実績を確認することができます。LBで前へ、RBで次へページを送ることができます。

オプション

オプションでは以下の設定を行うことができます。

- ヒントを表示
- 年次報告
- 建造物のヒント
- ラジオ
- 字幕
- サウンドエフェクトの音量
- ボイスの音量
- 音楽の音量

自由にマップを作成しよう

サンドボックスでは自由にランダムマップを作成できます。

■島の規模
生成される島の規模。通常は小さな島の方がプレイ難易度が高くなります。建設用地が限られるためです。

■標高
標高によって収穫できる作物の種類が異なります。標高の高い島ほど、建設用地が少なくなる傾向があります。

■鉱床
島に眠っている鉄、ボーキサイト、金、石油の量を決定します。

■植生
緑が豊かな島の土壌は肥沃です。緑が少ない、やせた土の島では農業が困難になります。

選択した設定に問題がなければ、Ⓧ ボタンを押して、ランダムマップを生成します。結果が気に入らない場合、Ⓧ ボタンをもう一度押せば新しいマップが生成されます。生成されたマップでゲームを進めるには、Ⓐ ボタンを押します。

ゲームのパラメーター

ゲームパラメーターをカスタマイズします。ゲームの難易度は、パラメーターとランダムマップの設定によって決まります。

次のパラメーターは、スライダーで調整できます。

■政治的安定
反乱分子の活動、クーデター、暴動、抗議行動、政府転覆活動、外国による侵略に影響します。政治的安定が低いほどゲームは難しくなります。

■世界経済
島の商品の輸出価格を調整します。価格が低いほどゲームは難しくなります。

■観光
輸出価格、開始時の資金、海外からの経済援助を調整します。世界経済が低いほどゲームは難しくなります。

■ゲームの長さ
プレジデンテの最長任期を指定します。

■人口
開始時の島の住民数を設定します。

■ランダムイベント
物価変動や災害といったランダムイベントの発生頻度を調整します。最小値に設定するとランダムイベントは発生しません。

次のパラメーターは、オンとオフのどちらかに設定します。

■遥かなる地

島はアメリカ合衆国から遠く離れています。観光による収入は減りますが、アメリカに侵略される可能性も低くなります。

■反逆者の叫び

反逆は島民たちの誇り高き伝統です。彼らはすぐに武器を手に取り、政権に楯突こうとします。

■自由選挙

国際社会の厳密な監視の下で選挙が行なわれます。不正行為を働いたり無視したりはできません。

■移民反対！

自由移民を一切受け入れません。ただし、専門知識を持つ外国人を雇うことはできます。

■ゴッドモード

選挙、反逆者の襲撃、クーデター、暴動、外国による侵略、破壊工作が一切ありません。また、開始時の資金が$500,000に設定されます。

アバターの作成

トロピコ3では、自分だけのアバターをつくり、チュートリアルを除く全てのゲームモードで使うことができます。最初にアバターの外観を、次にプレジデンテとしての特性をカスタマイズします。

外観

アバターの外観は、完全にプレイヤーの好みで選ぶことができます。プレイ内容には影響ありません。変更したい場所を選び、◁または▷を押すと切り替えることができます。

- 性別
- 服装
- 顔
- 帽子
- 髪型
- アクセサリー
- あごひげ（男性キャラクターのみ）
- 口ひげ（男性キャラクターのみ）
- イヤリング（女性キャラクターのみ）

帽子と髪型の組み合わせには制限があります。

キャラクターの特性

自作のアバターに名前を付けることができます。

オリジナルの名前を入力する際は半角英数文字のみとなります。

特性として背景、政治スキル、素質2つ、欠点2つを設定できます。特性をランダムに決定することもできます。アバターの特性を変更したい箇所でX ボタンを押すと項目が表示され、変更する事ができます。

特性にはアメリカやソ連との関係、派閥の敬意まど様々なステータスに影響を与えます。また、両立できない特性もあります。たとえば、背景「教授」に欠点「愚か」という組み合わせはできません。

自分好みのアバターを作成する事もできますが、最初から容姿、性別、性格など異なる個性的なアバターも用意されています。

インターフェイスの基本事項

メインビュー

メインビューで確認できる項目は、次のとおりです。

① メニュー
② 現在の日付（年と月）
③ 国庫
④ 一時停止
⑤ ゲームスピード：標準
⑥ ゲームスピード：高速
⑦ ゲームスピード：最速
⑧ 国民の平均幸福度
⑨ 島の人口
⑩ ミニマップ
⑪ カーソル
⑫ 操作モード表の表示（RT を押し続ける）

視点移動

カーソルはLで上下左右に動かすことができます。カメラをズームインしたい場合はRを下方向に倒し、ズームアウトしたい場合はRを上方向に倒します。また、左に回転したい場合はRを左方向に倒し、右に回転させたい場合はRを右方向に倒します。

上方向に旋回させたい場合はRTを押しながらRを上方向に倒し、下方向に旋回させたい場合はRTを押しながらRを下方向に倒します。

操作モード表

ゲーム中にRTを押した状態にすると操作モード表が表示されます。RTを押し続けた状態で「A：布告を発令、B：アバターを選択、X：オーバーレイを表示、Y：年鑑を開く、○：ゲームスピードを変更、Rまたは R：上下に旋回」と言った操作を行うことができます。

布告パネル

RTを押し続けた状態でAボタンを押すと、布告情報パネルが開きます。全ての布告が、社会、外交政策、経済、国内政策というカテゴリー別に並んでいます。別のカテゴリータブを選びたい場合は、LBまたはRBで移動することができます。布告ごとに前提条件と効果が異なります

アバターを選択

RTを押し続けた状態でBボタンを押すと、アバターを選択することができます。アバターを選択した状態でXボタンを押すと、その場所に向かってアバターが移動します。
反逆者や裏切者に接触したアバターは、自動的に戦闘状態に入り、戦闘終了まで操作できなくなります。アバターが負傷した場合は、宮殿に退避して傷を癒すため、しばらく活動できなくなります。

アバターの行動

■建設の工期短縮

アバターを選んでいる状態で建設現場を選択します。 アバターが建設現場の労働者に直接指示を下すことで、建設スピードが大幅に上昇します。

■生産施設の訪問

アバターを選んでいる状態で生産施設の建造物を選択します。アバターが生産施設を訪れることで、向こう6ヶ月間の生産能力が若干向上します。

■サービス施設の訪問

アバターを選んでいる状態でサービス施設の建造物を選択します。 アバターがサービス施設を訪れることで、向こう6ヶ月間のサービスの質が若干向上します。

■演説の実施

アバターを選んでいる状態で宮殿を選択します。アバターがバルコニーから演説をすることで、集まった住民の敬意が向上します。

■抗議行動の鎮静化

アバターを選んでいる状態で抗議行動中の住民を選択します。アバターが住民に語りかけ、抗議行動の効果を無効にします。

■外交任務

アバターを選んでいる状態で空港を選択します。次に受ける海外からの経済援助が増加します。

■叙勲

アバターを選んでいる状態で兵器庫、番兵所、軍事基地のいずれかを選択します。アバターが兵士や将軍に勲章を授けます。同じ建造物に勤務している全ての兵士・将軍の敬意が向上します。

■国際関係の改善

アバターを選んでいる状態で外務省を選択します。アバターの働きによって6ヶ月間、両大国との関係が強化されます。

■攻撃

アバターを選んでいる状態で敵対者を選択します。アバターが反逆者や裏切者と闘います。

1つの行動の効果は蓄積されません。たとえば、ある生産施設を訪問した直後に再び訪問しても、その施設の生産性がさらに向上することはありません。

オーバーレイパネル

RTを押し続けた状態でXボタンを押すと、オーバーレイ情報パネルが開きます。このパネルは、次のカテゴリーに分かれています。

■作物の作付け状況
島内で栽培できるさまざまな作物の作付け状況です。

■天然資源
島内の資源を表示します。鉄、ボーキサイト、金は黄色で、石油は黒で示されます。

■島の状況
湿度や美しさといった島の状況を表示します。

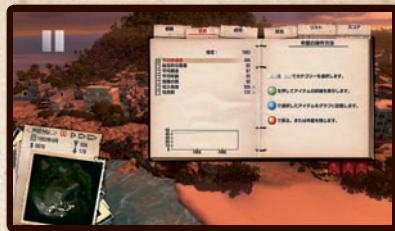
■住民
犯罪、自由に対するオーバーレイを表示します。治安に問題があるエリアは赤で表示されます。

■サービス
住居、雇用、サービスの質、仕事の質、電力のオーバーレイを表示します。電力以外のオーバーレイでは、地形ではなく、適用対象である建造物に色付けが行なわれます。

■島の経済
収入、支出、バランスのオーバーレイを表示します。これらのオーバーレイでは、地形ではなく、適用対象である建造物に色付けが行なわれます。

ほとんどのオーバーレイは、緑から赤へのグラデーションになっています。緑はそのオーバーレイで示される統計の値が高いことを、赤は値が低いことを示しています。

年鑑パネル

RTを押し続けた状態でYボタンを押すと、年鑑を開きます。年鑑には、島の重要な統計情報が記録されています。年鑑情報は見開き2ページで表示されます。左のページに一般情報、右のページに詳しい情報が記されています。

左のページに表示する情報を変更するには、LBまたはRBを押すことで別のタブを選択することができます。概観、住民、経済、政治、リスト、スコアといったタブが用意されています。左ページの一部の項目は選択可能で、↑または↓で項目を選択し、Aボタンを押すと右ページにその詳細情報が表示されます。
チェックボックス付きの項目については、年鑑の一番下にあるグラフ上にデータを表示できます。関連性のある項目は複数同時に表示可能です。

情報パネル

画面の一番下にあるウィンドウボックスが情報パネルです。このパネルは、建造物または人物などを選択した時にのみメインビュー上に表示されます。情報パネルには、選択したオブジェクトに関する詳しい情報が表示されます。

建造物　　人物

情報パネルのタブを変更する場合はLBまたはRBを押すことで次のタブを見ることができます。
またはやを押すことで現在のタブの選択可能な項目を選ぶことができます。建造物の家賃や賃金などを変更する場合はA ボタン押しながらやでステータスバーの数値を変更することができます。

住民情報パネル

■総合
名前、旅行者クラス、出生地、支出い限度額などの、その旅行者に関する一般情報です。休暇の残り時間やこの国に対する現在の印象も、このインターフェイスで確認できます。

■幸福度
現時点での幸福や満足の度合いに関する情報です。

■政治
所属する派閥や、その住民に対して実行できる個人的な行動に関する情報です。

■仕事と住居
住民の現在の職場と住居に関する情報です。

■家族
その住民の家族へのリンクです。

■スキル
住民が仕事で獲得したさまざまなスキルや、教育、知性、勇気、統率力の各値がこのカテゴリーに表示されます。

■思考
住民が現在考えていることを表示します。

観光情報パネル

■総合
名前、年齢、現在の欲求など、住民の一般情報です。

■評価
島での旅行で旅行者が感じた、さまざまな印象です。

■宿泊施設
旅行者が宿泊しているホテルと現在訪れている娯楽施設に関する情報です。

■訪問した娯楽施設
旅行者が訪れた全ての娯楽施設のリストです。

■好み
休暇中のさまざまな活動に対する満足度や好みを表示します。

■思考
旅行者が現在考えていることを表示します。

建造物情報パネル

■料金と給料
選択している建造物の料金と賃料、労働者の賃金の設定や労働者の解雇、労働者枠の無効化を行なえます。また、外国人の雇用、同じタイプや教育レベルの労働者全ての賃金設定もこのカテゴリーで選択できます。

■総合
収益、支出、訪問数など、その建造物固有の情報を表示します。
このカテゴリーで建造物のアップグレードやワークモードの設定も行なえます。

■説明
建造物の簡単な説明です。

■建設
（建造物が未完成の場合にのみ表示されます）建設の進行状況と現在働いている建設作業員に関する情報です。

一般住民

住民

同じ住民は1人としていません。それぞれに欲求、好み、職歴、学歴が異なります。
長い年月の間に、住む家さえなかった移民が運搬人の職を見つけ、恋に落ちて結婚し、より良い仕事を求めて大学に通い、豪邸に移り住んで政治派閥のリーダーとなったものの、最後は島の貧弱な医療体制のせいでマラリアにかかって死ぬのです。

個人のシミュレーション

トロピコの善良な市民ひとりひとりの日常生活が再現され、必要に応じて彼らを事細かに監視することができます。住民との対話、ワイロの提供、反逆者の身柄の拘束も可能です。冷酷非道な支配者として、厄介な人物の暗殺を命じることさえできます。

欲求

全ての住民には、食事、休養、信仰、娯楽、健康という5つの欲求があります。住民情報パネルの「総合」タブにはそれぞれの欲求のバーが表示され、時間と共に少しずつ下がっていきます。欲求バーが低くなると、住民はその欲求を満たそうとします。たとえば、娯楽のバーが下がると、手持ちの額に見合った娯楽を探し求めます。たとえ欲求を満たす方法が見つからなくても、バーは再び一杯になります。ただし、幸福度が大幅に低下します。

プレジデンテ、あなたほど賢明なリーダーなら、欲求バーと以下に述べる幸福度バーを混同するようなことはないでしょう。 欲求バーの値の低さは、住民が不幸なことを示しているわけではありません。その欲求を満たすためにそろそろ行動を始めることを示しているだけです。

食物の調達

食事の欲求を満たすと、他の欲求とは若干異なる効果があります。住民は、農場や市場を一度訪問すると、何回分かの食事を調達します。家族全員がしばらくの間は家庭の食糧を食べて暮らします。

幸福度

住民情報パネルの「幸福度」タブ内にある各バーは、その住民が生活のさまざまな面でどれほど幸せを感じているかを示します。これら全てを組み合わせ、その住民の総合的な幸福度が計算されます。何が重要と考えているかは住民ごとに異なります。その住民にとって特に重要な3つの要素には特別な記号が表示されます。

特殊行動

個々の住民に対して特殊行動を実行できます。特殊行動には次のものがあります。

■逮捕（$1,000）
刑務所と警察署を運営している場合は、住民を逮捕して収監できます。逮捕された住民と逮捕を目撃した全ての住民の敬意が一時的に低下します。

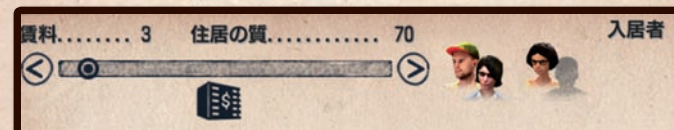
■ワイロ（$1,000）
銀行を運営している場合は、住民にワイロを贈ることができます。ワイロを贈られた住民の敬意が一時的に向上します。

■異端者（$500）
大聖堂を運営している場合は、住民に異端者の宣告を下すことができます。異端者と宣告された住民は抗議行動や選挙への立候補ができなくなり、派閥のリーダーにもなれません。また、宣告を受けた住民とその家族の敬意が低下します。

■排除する（$500）
番兵所がある場合は、選択した住民を排除できます。殺された住民の家族と現場を目撃した全ての住民の敬意が著しく低下します。

■「事故」偽装（$3,000）
秘密警察を運営している場合は、住民の「事故」を偽装できます。事件の詳細はもみ消されるため、あなたに対する敬意が下がることはありません。

住居

賃料として支払える額は、家族の給料総額の3分の1（端数は切り捨て）までです。つまり、$7稼ぐ住民1人が払える賃料は最大$2であり、共稼ぎで$9ずつ収入がある夫婦は賃料が$6（＝18ドルの3分の1）までの住居に住むことができます。

全ての住居には「住居の質」があり、住居の幸福度に直接影響します。 豪華な住居ほど、住居の質が高くなります。
ふさわしい住居を見つけられなかった住民は、仕方なく掘っ建て小屋を建てて住むことになります。掘っ建て小屋は最悪の種類の住居で、その数をできるだけ抑える必要があります。

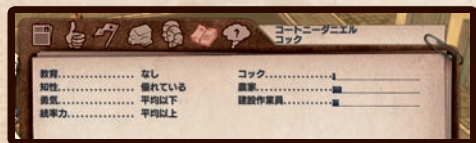
仕事と教育

最初、ほとんどの住民は十分な教育を受けていません。つまり、医者やジャーナリストといった高度な専門職には就けないのです。熟練労働者が必要な場合は、教育を受けた移民を雇うことができます。操作は、彼らを必要とする職場の情報パネルにある「料金と給料」タブで行なえます。あるいは、自国の住民を高校や大学で教育することもできます。

どの職場にも「仕事の質」があり、そこで働く労働者の仕事の幸福度に直接影響します。給料の高い名誉ある職業ほど、仕事の質は高くなります。

労働者には特定の場所で働くことを強制できません。彼らは、仕事の質とそれまでの職歴に基づき、自分で仕事を決定します。
労働者が手に入れる住居や娯楽の種類は、給料の額によって決まります。住民が娯楽に使える額は、独身の場合は給料相当額まで、既婚の場合は夫婦の給料合計額の半分までです。

仕事のスキル

住民は、長く携わっている仕事ほどうまくこなせます。どんな仕事でも、新米労働者は熟練労働者よりも仕事が遅く、非効率的です。たとえば、熟練した建設作業員は建造物を早く完成させ、熟練した給仕人はレストランを訪れる客の満足度を高めます。 そのため、非常に熟練した労働者は、どの都市にとっても貴重な資産です。ユニットが仕事のスキルを獲得する速さには、そのユニットの知性が影響します。

住民は、たいてい何種類かの職業に関するスキルを持っています。情報パネルの「スキル」タブで確認できます。

住民の追跡

Xボタンを押して住民を選択します。選んだ住民にボタンを押すと追跡モードになります。住民が歩き回る所を観察することができます。

旅行者と観光評価

島のリゾートが魅力的であれば、いろいろな客層の旅行者が島を訪れます。春休みの旅行者、だらしない旅行者、自然が大好きなエコ志向の旅行者、そして最も歓迎すべき裕福な旅行者などです。旅行者は、それぞれの裕福さに応じ、支払い限度額の範囲内で娯楽施設を訪れます。裕福な旅行者を呼び寄せることに成功したら、観光施設の料金引き上げを考えるとよいでしょう。
旅行者ごとに好みの娯楽施設は異なります。 情報パネルの「好み」タブで確認できます。

住民の場合と同様、旅行に対する欲求と期待は旅行者ごとに異なります。通常重要視されるのは、環境、娯楽、治安といった要素です。 旅行者が満足して島をあとにすれば、島の「観光評価」が上がります。しかし、失望のうちに帰国した場合、リゾート地としての島の評判は悪くなります。

観光評価が高いと、旅行者が増え、富裕層が数多く訪れます。 いくつかの布告によって宣伝キャンペーンを実施すれば、特定の層の旅行者を呼び寄せることができます。

建造物

建設

建造物の建設を命じるには、Ⓨボタンを押し建設メニューを開きます。LBまたはRBを押すことでカテゴリータブを移動できます。

建設したい建造物を で選択し、画面上で立地を決定します。画面下の建設パネルに、建設中の追加情報が表示されます。

> 建造物を立地する前に、建物の向きを回転させたい場合は または を押すことで回転させることができます。

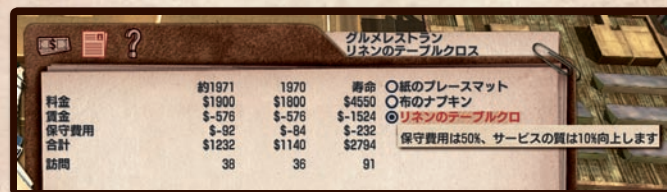
立地の決定後、作業に携わる建設作業員が建設現場に向かいます。通常、作業の完了には少なくともゲーム内の時間で数ヶ月必要です。空港のような巨大なプロジェクトや、いくつかの建設を同時に行う場合、さらに長い時間がかかります。
建設の情報パネルでは、建設に優先順位を設定できます。建設作業員は、優先度の高い建設を先に完成しようとします。

解体

建造物や道路区間を解体する場合は、建設メニューの「インフラ」セクションにある「解体」アイコンを選択します。これで解体する建造物をマークできます。建設と同様、建造物の解体にも時間がかかります。解体命令の取り消しは、解体中の建造物の情報パネルで行えます。
建設中の建造物を解体すると、全額が払い戻されます。

管理

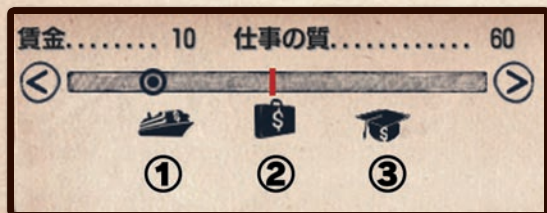
ワークモード

多くの建造物には何種類かのワークモードがあり、いつでも変更できます。建設中でも変更可能です。ワークモードの管理は、情報パネルの「総合」タブで行ないます。 または でワークモードの項目に移動させることができます。移動させるとモードの簡単な説明が表示されます。1つの建造物で有効にできるワークモードは1つだけです。

> 建造物が建設中であってもワークモードを変更できます。

アップグレード

一部の建造物はアップグレードすることができます。この操作は情報パネルの「総合」タブで行ないます。
アップグレードは建造物を特別に拡張するもので、1回限りの投資が必要です。建造物の機能性を変更し、いったんアップグレードすると無効にできません。一部のアップグレードは電力を必要とし、電力の消費を伴います。

雇用と解雇

高卒や大卒の労働者を雇うには、彼らを必要とする建造物の「料金と給料」タブを使います。教育を受けていない労働者は雇えませんが、給料を上げることで他の建造物から労働者を引き抜くことは可能です。
また、3つのアイコンでは以下の設定を行えます。

① お金を払い、海外から高卒や大卒の労働者を迎える。
② 同じ建造物の賃金を同じにする。
③ 同じ学歴の労働者の給料を同じにする。

職場の「料金と給料」タブの労働者の肖像でⓍボタンを押すと、その労働者を解雇できます。

料金、賃料、給料

料金、給料、賃料は、建造物の情報パネルでそれぞれ調整できます。毎月、労働者には給料を支払い、入居者からは賃料を受け取ります。料金は、その建造物が提供するサービスをだれかが利用したときに徴収されます。

プレジデンテ、訪問者からできる限り多くのお金を搾り取るには、人々の支払い限度額に合わせて料金と賃料を引き上げる必要があります。 過剰な値上げをすると、建造物の集客力が落ちることにご注意ください。

道路と交通

道路との接続

建造物には、道路と接続できるものがあります。そうすることで、道路を通じてつながった建造物の間を、住民や旅行者が車で行き来できるようになります。建造物が道路につながるかどうかは、建造物または道路の配置時に車両乗り入れ口を示す矢印で見分けることができます。赤い矢印は、建造物がまだ道路につながっていないことを示します。道路につながっていなくても、建造物の機能性は損なわれません。ただ、島の道路網に含まれないだけです。

ガレージ

道路をつなげられる建造物は限られているため、ガレージを利用して島の交通網を整備することができます。ガレージは、道路交通のハブとして機能する特殊な建造物です。 車で移動する人ならだれでもガレージを利用できます。つまり、離れた2つの地点両方に道路でつながったガレージがあれば、両地点間をすばやく移動できるわけです。

プレジデンテ、住民が長距離を移動する場合、ガレージと道路があれば移動時間を大幅に短縮できます。 また、ガレージでは2名の運搬人を雇うことになっているため、運送会社を別に用意せずに済みます。

経済

収益の確保

資金を獲得する主な方法として、輸出、観光業、海外からの経済援助、料金収入の4つがあります。以下でそれぞれを詳しく説明します。

輸出

生み出された資源のうち島の経済で利用されないものは全て、ドックに運搬され貨物船に積み込まれ、自動的に海外に輸出されます。これらの輸出資源の価格は変動するため、ゲーム序盤で利益を出せた資源の価値が後に失われることもあります。

資源を生み出す建造物には全て、現時点で内部に蓄えられた資源量を示す「貯蔵資源」という項目があります。運搬人は必要に応じて、この「貯蔵資源」の商品を、他の先端産業やドックなどに運搬します。運搬人は、島全域に商品を運ぶ運送会社に勤務する労働者です。

農場

農場は、食物を住民に提供するだけでなく、産業に必要な原料資源の生産者でもあります。農場で生み出される資源は、現在の作物の作付け状況に左右されます。作物の作付け状況は、オーバーレイメニューで確認できます。農場による田畑の開墾に適した場所を確保しましょう。

時間がたつと土壌がやせてくるので、ときどき農場をチェックするとよいでしょう。必要であれば、現在の作物を条件に適したものに入れ替えましょう。

採掘所と油井

採掘所は、島内の鉱床開発を行ないます。そのため、開発する資源の近くに配置する必要があります。オーバーレイメニューで資源を確認できます。

油井は採掘所と違い、資源の真上に配置しないと操業できません。

石油精製所

海上で石油資源を開発するには、資源の近くに石油精製所を建設する必要があります。石油精製所は自動的に近くの資源上に石油プラットフォームを配置し、タンカーが精製所まで石油を運搬します。

電力

建造物によっては、電力の供給がなければ操業やアップグレードができないものがあります。電力を生み出すには、発電所を稼働させる必要があります。

発電所を稼働させると、その周辺地域（配電網）に電力が供給されます。供給域を拡大するには、変電所を建設します。

配電網につながっている建造物は、十分な電力が供給されていると見なされます。また、発電所は、自らを稼働させるのに必要な大量の電力を供給しています。発電所の出力が不足すると、その配電網につながっている建造物で定期的に停電が発生するようになります。

観光業

海外からの旅行者は、お金をどんどん持ち込んで島の経済を潤します。帰国する彼らに好印象を与えることができれば、島を訪れる旅行者はさらに増えるでしょう。

すでに説明したように、旅行者には、春休みの旅行者、だらしない旅行者、エコ志向の旅行者、裕福な旅行者という4つのクラスがあります。旅行に期待するものと支払い限度額はクラスごとに異なります。旅行者にとっては、環境や治安といった要素が非常に重要になります。そのため、自然が損なわれていない美しい場所をリゾート地にするのが得策でしょう。

通常、旅行者は島の旅行者ドックに到着します。空港を建設すれば、訪れる旅行者数が増えると同時に、より裕福な旅行者を呼び寄せることができます。

海外からの経済援助

アメリカ合衆国とソビエト連邦は、途上国支援の名目で海外援助を行なっています。両方の超大国からの海外援助を受けることができます。両国から提供される資金の額には、国際関係が影響します。

どちらの超大国とも良好な関係を築いておけば、安定した援助を受けることができます。

料金

建造物には、賃料と料金の設定により利益を生むものがあります。ただし、訪問者（住民または旅行者）にこうした料金を支払う余裕があればの話です。旅行者のクラスと住民の給料によってそれぞれの支払い限度額が決まります。

支出

以下の支出が発生します。

■賃金
全ての労働者は給料を要求してきます。教育を受けた専門家ほど要求額が増えます。島の全域で給料が低いと、住民は仕事に不満を感じるでしょう。

・新たな建設やアップグレードは全てお金がかかります。

■維持費用
建設された建造物は全て、たとえ機能していなくても維持費用を必要とし、財政を圧迫します。建造物が不要になった場合は、維持費を払い続けるよりも、解体して資金を節約するのがよいでしょう。

・通常新たな布告の発令にはお金がかかります。

・熟練労働者を島に招くなどの特殊行動にも、たいていの場合お金がかかります。

スイス銀行

この銀行口座は、プレジデンテの個人資産を管理するためのものです。つまり、不測の事態に備えて在任中に蓄えた資金です。個人資産は、さまざまな方法で国庫からの「流用」が可能であり、ミッション終了時のスコアにも関わってきます。

派閥

トロピコの住民はいずれかの政治的派閥に所属できます。派閥はそれぞれ独自の政策を持っています。派閥のリーダーの幸福度は、派閥のメンバー全体の考え方に大きな影響を与えます。そのため、リーダーに満足感を与え続けるか、それが無理なら秘密裏に排除することが重要になります。

■資本主義者

アメリカとの関係に影響を与えます。資本主義者は富と繁栄を望みます。彼らは少数派ですが、非常に強い影響力を持ちます。

■共産主義者

ソ連との関係に影響を与えます。労働者階級の利益を代表する存在であり、たいてい島の最大派閥の1つです。裕福なエリート層の給料と一般労働者の賃金との差が広がることに不満を持ちます。

■知識人

通常その数は多くありませんが、高い教育を受けています。彼らが不満を持つと、教育水準の高い労働者が島を去ることになります。知識人は、自由、民主主義、教育を重んじます。

■宗教の信者

トロピコには信心深い住民が多いため、そうした人々を満足させることが重要になります。彼らは教会と大聖堂を求め、不正行為や腐敗を嫌います。

■軍国主義者

この派閥の人々を怒らせると、痛い目に遭います。島内の武力はほとんど彼らの手に握られており、容易に軍事クーデターを起こせるからです。多くの場合、こうした事態を避ける最善の策は、とりわけ兵士の欲求に応えることです。

■環境保護論者

島の環境汚染低減と自然保護を求めて活動している小さな派閥です。重工業と環境汚染の拡大に不満を抱きます。

■国粋主義者

何よりもトロピコの国家のことを想っています。外国との関係強化や、海外からの移民を奨励する政策に反対します。トロピコ生まれの住民だけがこの派閥に入れます。

選挙

島の住民は、数年おきに自由選挙実施を求めてきます。民主主義の期待度が島内で高まると、選挙の実施をより頻繁に求めるようになります。選挙の実施を認めなかった場合、住民の自由の満足度が低下し、アメリカの機嫌を損ねることになります。

選挙期間中は、最新の世論調査結果が画面上部に表示されます。住民の敬意と総合的な幸福度が高いほど、あなたは多くの票を獲得できます。もちろん、対立候補とその家族があなたに投票する可能性は低いでしょう。

選挙に破れると、ゲームは終了です。不正選挙を仕組むことも可能ですが、これは島にいる知識人の不満をかなり高めることになります。

選挙演説

選挙演説を実施することで、世論や国際関係に強い影響を与えることができます。選挙の実施が決まると、演説を行うためのオプションと、演説の内容を構成するための特別なインターフェイスが表示されます。
演説を構成する際は、主に3つの選択を行ないます。取り上げる時事問題、賞賛する対象、公約です。Ⓧ ボタンを押すと演説したい項目が表示されます。

■時事問題への言及
取り上げる問題として、仕事の質、住居、食糧の質、娯楽、宗教、医療介護、環境、治安のいずれかを選択します。ある問題に言及しておくと、次の選挙でその問題が投票行動に与える影響を小さくできます。

■賞賛
特定の派閥や超大国を選んで賞賛します。派閥を選択した場合にはその派閥の敬意が、超大国を選択した場合にはその国との関係が、一時的に高まります。自分自身を賞賛することもできます。

■公約
選挙公約をたてます。各派閥の要求から1つを選択できます。選挙公約によって関係者に影響力を及ぼすことができます。ただし、公約を守らなかった場合、彼らはあなたへの投票をためらうでしょう。選挙公約はたてなくても構いません。

外交政策

トロピコに与えられる海外からの支援金の額は、超大国の思惑で決まります。どちらかの国があなたの統治に対して強い不満を持てば、あなたは職を追われる可能性があります。

アメリカとソ連のどちらとも良好な関係を維持するのは、非常に困難です。しかし、どちらかと同盟を結んで島内での軍事基地の設置を認めれば、他方の超大国からの干渉はさけられるでしょう。

超大国の要求

同盟関係にある超大国は、外交政策に関する布告の発令を要求してくることがあります。その場合、要求された布告を出すまでは、軍事基地から賃料を受け取れなくなります。こうした要求は、島内にある軍事基地の情報パネルで確認できます。

抗議行動

不幸だと感じている住民は、抗議行動をとることがあります。抗議行動がおさまるまでは、その発端となった住民と周囲に集まった群衆の敬意が一時的に低下します。また、抗議する住民が反逆者になることも少なくありません。

抗議行動が起こる可能性は、自由度にも関係しています。抗議行動がよく発生するのは、自由の評価が高い地域です。自由度が低すぎる地域の住民は、恐れを抱いて抗議行動を起こそうとはしません。
抗議行動を鎮めるには、アバターを選択したうえで抗議行動中の住民を選択します。すると、アバターが抵抗者をなだめて落ち着かせます。

暴動

住民の大多数が不幸だと、暴動が起こることがあります。暴動になると住民は、あなたに忠実な政府支持者と政権交代を求める裏切者とに分かれ、激しく衝突します。裏切者と政府支持者のそれぞれの数は、画面上部で確認できます。
裏切者は宮殿を制圧しようとします。宮殿を失うとゲームは終了です。

クーデター

不幸だと感じている兵士や将軍は、クーデターを起こす可能性があります。一方、あなたに忠実な残りの兵士たちは宮殿を守ろうとします。クーデターを起こした裏切者は宮殿を制圧しようとします。宮殿を失うとゲームは終了です。

反逆者の襲撃

島に反逆者がいる場合は、彼らによる襲撃に備えておく必要があります。通常、反逆者は郊外の建造物を攻撃してきます。その場合、攻撃された地点近くの部隊が反逆者を撃退しようとします。

攻撃を何度か繰り返した反逆者は、勢いにのって宮殿を攻撃してくる可能性があります。宮殿を失うとゲームは終了です。

秘密警察

布告「秘密警察」により、秘密警察の本部を設置できます。秘密警察を設置することで、住民の「事故偽装」、いくつかの布告の解禁、破壊工作（以下を参照）報告の迅速化が可能になります。

> 秘密警察の本部を設置する場合は、すでにあるレストランや教会などの建造物を選択することで秘密警察化できます。

破壊工作

KGBやCIA、島の反乱軍は、爆弾事件、労働ストライキ、報道機関占領事件、暗殺計画、人質事件といった破壊工作を引き起こす可能性があります。これらの破壊工作には、状況を踏まえて適切に対処しなければなりません。

秘密警察が島にいる場合は対処の選択肢が増えます。また、諜報員が優秀であれば、発生しそうな脅威を事前に報告してくれます。

クレジット

Haemimont Games

CREATIVE DIRECTOR
Gabriel Dobrev

TECHNICAL DIRECTOR
Ivan-Assen Ivanov

ART DIRECTOR
Peter “Pepi” Stanimirov

EXECUTIVE PRODUCER
Gabriel Dobrev

LEAD DESIGNER
Boian “Blizzard” Spasov

LEAD PROGRAMMER
Ivaylo Todorov

LEAD ARTIST
Peter “Pepi” Stanimirov

DESIGNERS
Bisser Dyankov
Boyan “Chimera” Ivanov
Krasimir Gatev
Lyubomir Iliev
Nikola Ikonomov

SENIOR PROGRAMMERS
Alexander “Mordred” Andonov
Dimo Zaprianov
Georgi “Typhoon” Kadrev
Sergei Miloikov

PROGRAMMERS
Alexander “Feanor” Savchovsky
Asen Antonov
Danko Jordanov
Evgeni “Zammy” Petrov
Ivaylo “Eagle” Ivanov
Luchezar “Lucho” Belev
Maria Stanilova
Mihail “chrono” Minkov
Stoiko Todorov
Veselina Buyuklieva

LEAD ENVIRONMENT ARTISTS
Dimitar “Chrom” Tzvetanov
Viktor “PK” Asparuhov

SENIOR ENVIRONMENT ARTISTS
Filip Obretenov
Dimitar Tsvetanov

ENVIRONMENT ARTISTS
Angel “Gele” Stoianov
Elka Mandajieva
Natalia Atanasova
Stoian Sejmenov
Vladimir “SNU” Stanimirov

LEAD CHARACTER ARTISTS
Nelson “Atmos” Inomvan

CHARACTER ARTISTS
Anton Slavov
George “Yo” Stanimirov
Philip Nikolov

LEAD CHARACTER ANIMATION
Dimitar Nikolov

CHARACTER ANIMATION
Barbara Domuschieva
Silvia Vasileva
Svetla Radivoeva

LEAD 2D ARTISTS
Sabin Boykinov

SENIOR 2D ARTISTS
Biserka Georgieva
Desislava Paunova

2D ARTISTS
Filip Obretenov
Galina “ma4u4a” Vasileva
Hristo Chukov
Krasimir Rizov
Mihail Petrov
Tzviatko Kinchev

ASSISTANT PRODUCER
Stefan Domuschiev

LEAD LEVEL DESIGN
Dimitar “sedmi” Georgiev

LEVEL DESIGN
Agbondimi “agoria” Inomvan
Georgi “Doupi” Georgiev

SOUND FX
Tsvetomir Hristov

TESTING
Martin “Crafter” Uzunov
Vasil “Razael” Mirchev Jr

SPECIAL THANKS TO
The creators of the original Tropico
Elena Paneva
Miroluba Baltijska
Petar “Yago” Shishkov

Teodora Georgieva
Kalypso Media Group

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas

MARKETING MANAGER
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Stefan Marcinek
Lindsay Riehl
Ruth Fraser
Keiron Fraser
JJ Penny

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Deborah Tillett
Lindsay Riehl

TROPICO 3 LOGO, PACKAGING & WEBSITE
Joachim Wegmann

TESTING
Games Quality (PC)
Keyfactor (Xbox 360)

Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

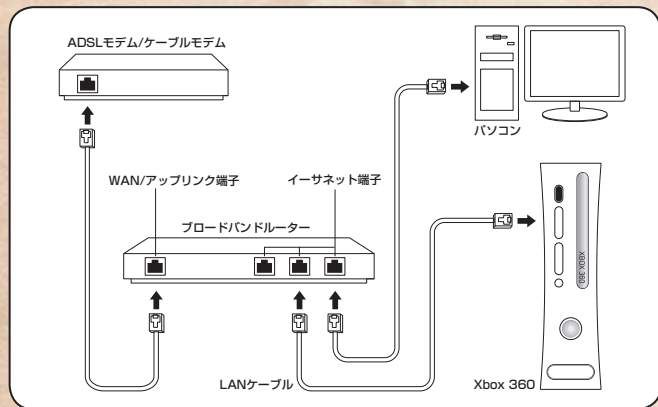
and all Beta Testers!

Xbox LIVE® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。
Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

サポート

■ 発売元 ■

株式会社 ラッセル
http://www.w-russell.jp/

トロピコ 3 公式サイト
http://www.w-russell.jp/tropico3/

■ お問い合わせ先 ■

株式会社ズー ユーザーサポートセンター
TEL:0268-38-1561
MAIL:xbox360@zoo.co.jp
受付時間：月～金曜 10:30 ～ 12:00、13:00 ～ 17:00
※ 土、日、祝日及び当社規定の休業日は除きます。

ユーザーサポートセンターでは、テクニカルサポートのみお受け致します。
ゲームの遊び方や攻略などの内容についてはお答えできません。
海外版 Xbox 360「TROPICO3」のサポートはお受けできません。

Xbox 360 日本語版「トロピコ 3」のみのサポートとなります。
あらかじめご了承ください。

■ ご注意

1.安全のために本製品をご使用になる前に必ず取扱説明書をお読みください。
2.本製品は NTSC J が記載されている日本国内仕様の Xbox 360本体のみでお使いいただけます。
3.許諾を得ずに、複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。
4.本製品に含まれる取扱説明書の一部または全部を無断で使用、複製することはできません。
5.本製品の仕様、および取扱説明書に記載されている事柄は、将来予告なしに変更されることがあります。
6.ここに記載されている情報（URL、インターネット、ウェブサイト関連を含む）は予告なく変更されることがあります。